

**MEMBANGUN GAME “ MAIN KATA “
DENGAN MACROMEDIA FLASH**



SKRIPSI

Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi
Strata I pada Jurusan Teknik Informatika Fakultas Komunikasi dan Informatika
Universitas Muhammadiyah Surakarta

Oleh :

AGUS SRI WALUYO
L 200 080 125

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2012

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul

MEMBANGUN GAME “ MAIN KATA “ DENGAN MACROMEDIA FLASH

ini telah diperiksa dan disetujui pada :

Hari : Jum'at


Tanggal : 27 Oktober 2012

Pembimbing I



Husni Thamrin, S.T., M.T., Ph.D
NIK: 706

Pembimbing II



Yusuf Sulistyø N., M.Eng
NIK: 100.1197

HALAMAN PENGESAHAN

**MEMBANGUN GAME “ MAIN KATA “
DENGAN MACROMEDIA FLASH**

dipersiapkan dan disusun oleh

Agus Sri Waluyo

NIM : L200080125

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal *29 Oktober 2012*

Susunan Dewan Penguji

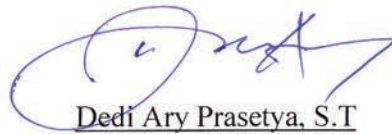
Pembimbing I



Husni Thamrin, S.T., M.T., Ph.D

NIK: 706

Anggota Dewan Penguji Lain



Dedi Ary Prasetya, S.T

NIK: 982

Pembimbing II



Yusuf Sulisty Nugroho, S.T., M.Eng

NIK: 100.1197



Ady Purna Kurniawan, S.T.

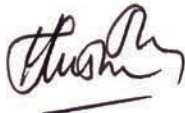
NIK: 200.1306

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar sarjana

Tanggal *3.11.2012*

Dekan
Fakultas Komunikasi dan Informatika



Husni Thamrin, S.T., MT., Ph.D.

NIK : 706

Ketua Program Studi
Teknik Informatika



Heru Supriyono, S.T., M.Sc., Ph. D

NIK : 970

DAFTAR KONTRIBUSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Berikut saya sampaikan daftar kontribusi dalam penyusunan skripsi:

1. Konsep desain pembuatan animasi program, saya dapat dari beberapa buku dan internet.
2. Desain gambar saya dapat melalui internet dan sebagian diubah dengan *adobe photoshop*.
3. Suara dari internet dengan dirubah menggunakan *software* suara *Jet audio* dan *Audacity*.
4. Laporan saya ketik sendiri menggunakan program *Microsoft Office Word 2007*. Pembuatan *action script* saya buat sendiri dan yang didapat dari internet dan buku.
5. Husni Thamrin, S.T, MT., Ph.D., selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan pengarahan sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini tepat waktu dan terarah.
6. Yusuf Sulistyo N., M.Eng., selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, nasehat dan dorongan sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

Demikian pernyataan dan daftar kontribusi ini saya buat dengan sejujurnya. Saya bertanggungjawab atas isi dan kebenaran daftar di atas.

Surakarta, Oktober....2012



Agus Sri Waluyo

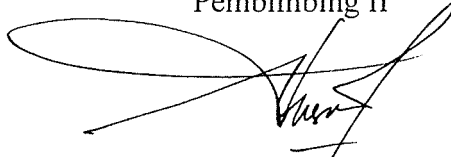
Mengetahui:

Pembimbing I



Husni Thamrin, S.T, MT., Ph.D.
NIK : 706

Pembimbing II



Yusuf Sulistyono, M.Eng
NIK: 100.1197

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO:

Lakukan satu kegiatan yang berarti dari pada berulang-ulang
tanpa ada arti.

(Penulis)

Jangan menunggu hari esok selagi hari ini dapat kamu lakukan.

(Penulis)

Segala sesuatu itu butuh proses dan proses itu butuh waktu.

(Penulis)

Jangan memikirkan kegagalan tetapi pikirkanlah tahap untuk memulai
sebuah kesuksesan.

(Penulis)

PERSEMBAHAN :

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi.
2. Kedua orangtuaku tersayang yang senantiasa memberikan semangat dan pengorbanan untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Kakak dan adik saya yang selalu aku sayangi.
4. Saudara-saudaraku yang aku sayangi yang selalu memberi semangat untuk penulis.
5. Muh. Rosidi, Aristyan Aprila, Eka Yudi Nugraha dan Ari Septiono Aji yang merupakan sahabat seperjuangan dalam suka maupun duka selalu berasama melalui segala cobaan.
6. Wulan Puspitasari yang selalu memberikan semangat dan tak hentinya memberikan nasehat, dorongan untuk maju.
7. Semua angkatan 2008 komunikasi dan informatika tanpa terkecuali.
8. Semua teman-teman yang ikut membantu dalam proses pengerjaan sehingga skripsi ini dapat selesai pada waktunya.

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah hanya kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah serta nikmat yang tiada terkira kepada hamba-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul penelitian “Membangun Game Main Kata Dengan Macromedia Flash ”.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi kurikulum pada Program Studi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta, sebagai kewajiban mahasiswa dalam rangka menyelesaikan program sarjana.

Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dari berbagai pihak tidak mungkin untuk dapat menyusun skripsi ini dengan baik karena terbatasnya penulis. Untuk itu dalam kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih dan penghargaan kepada semua pihak yang telah membantu, terutama kepada :

1. Allah SWT dengan sebaik-baik pujian, puji yang tidak bisa diungkapkan dengan kata. Bagi-Mu puji atas iman dan islam yang Engkau anugerahkan.
2. Keluarga, Bapak dan Ibu tercinta yang tak henti – hentinya mengiringi penulis dengan do'a dan selalu memberikan semangat kepada penulis.
3. Husni Thamrin, S.T, MT., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Komunikasi Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta serta sebagai pembimbing 1 yang selalu senantiasa memberikan arahan kepada penulis.


4. Dr.Heru Supriyono, S.T, M.Sc. selaku Kepala Program Studi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta.
5. Aris Rakhmadi, S.T., M.Eng. selaku dosen pembimbing akademik sehingga perkuliahan dapat menjadi lancar tanpa ada suatu halangan.
6. Yusuf Sulistyo N, M.Eng., selaku dosen pembimbing II serta semua dosen teknik informatika tanpa terkecuali yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan beserta sarannya sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini tepat waktu dan terarah.
7. Mahasiswa/i Teknik Informatika khususnya angkatan 2008 dan semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah ikut membantu dalam proses pengerjaan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini terdapat beberapa kekurangan yang disebabkan terbatasnya kemampuan penulis. Oleh karena itu kritik dan saran yang senantiasa penulis harapkan demi sempurnanya penelitian di masa yang akan datang dan semoga tulisan ini dapat memberikan manfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya.. Amin.

Atas saran dan kritik yang membangun penulis mengucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Surakarta,



Penulis ---

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Persetujuan	ii
Halaman Pengesahan	iii
Daftar Kontribusi	iv
Motto	vi
Persembahan	vii
Kata Pengantar	viii
Daftar Isi	x
Daftar Tabel	xiii
Daftar Gambar	xiv
Daftar Lampiran	xvi
Abstraksi	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Tujuan Penelitian	3
E. Manfaat Penelitian	3
F. Sistematika Penulisan Laporan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6

A. Telaah Penelitian	6
B. Landasan Teori.....	8
BAB III METODE PENELITIAN	11
A. Waktu dan Tempat Penelitian	11
B. Diagram Kerangka Penelitian.....	12
C. Langkah Penelitian	13
1. Analisa Kebutuhan & Data	13
a. Analisa Kebutuhan Hardware	14
b. Analisa Kebutuhan Software.....	14
2. Perancangan dan Pembuatan Sistem	17
a. Perancangan Arsitektur Modul.....	17
b. Perancangan Interface	18
c. Pengkodean	31
3. Pengujian Sistem.....	31
4. Pembuatan Laporan.....	34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	35
A. Hasil Penelitian	35
B. Analisa atau Pembahasan	48
C. Pengujian Sistem	53
1. Pengujian Internal	53
2. Pengujian Eksternal	53
BAB V PENUTUP	56
A. Kesimpulan	56

B. Saran	56
DAFTAR PUSTAKA	
Lampiran	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Tabel Kuisisioner	32
Tabel 3.1. Tabel Pengujian Sistem	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Diagram Kerangka Penelitian.....	17
Gambar 3.2. State Diagram Game.....	18
Gambar 3.3. Antarmuka Modul Beranda	18
Gambar 3.4. Antarmuka Modul Menu Utama.....	19
Gambar 3.5. Antarmuka Modul Tentang.....	20
Gambar 3.6. Antarmuka Modul Motto	20
Gambar 3.7. Antarmuka Modul Pemilihan Jenis Game	20
Gambar 3.8. Antarmuka Modul Pemilihan Level Game.....	21
Gambar 3.9. Antarmuka Modul Keluar.....	22
Gambar 3.10. Antarmuka Modul Game Pilih Kata	23
Gambar 3.11. Antarmuka Modul Game Cari Kata	25
Gambar 3.12. Antarmuka Modul Hasil Poin Akhir	25
Gambar 3.13. Antarmuka Modul Poin Yang Disimpan	26
Gambar 3.14. Antarmuka Modul Game Susun Kata.....	26
Gambar 3.15. Antarmuka Modul Game Teka-Teki Silang	28
Gambar 3.16. Antarmuka Modul Game Isian	30
Gambar 4.1. Tampilan Index Game	35
Gambar 4.2. Tampilan Menu Beranda	42
Gambar 4.3. Tampilan Icon Menu	42
Gambar 4.4. Tampilan Pilihan Game	37
Gambar 4.5. Tampilan Pilihan Level Game	38

Gambar 4.6 Tampilan Menu Profil.....	39
Gambar 4.7. Tampilan Menu Ucapan	39
Gambar 4.8. Tampilan Game Pilih Kata	40
Gambar 4.9. Tampilan Isi Game Pilih Kata	41
Gambar 4.10. Tombol Pilihan Jawaban.....	41
Gambar 4.11. Icon Menu pada Posisi Atas	41
Gambar 4.12. Tampilan Nilai Akhir.....	42
Gambar 4.13. Tampilan Simpan Skor	43
Gambar 4.14. Tampilan Game Susun Kata	43
Gambar 4.15. Tampilan Game Cari Kata	44
Gambar 4.16. Tampilan Game Teka-Teki Silang.....	45
Gambar 4.17. Tampilan Isian Kata.....	46
Gambar 4.18. Grafik Hasil Kuisisioner Tujuan dan Manfaat	54
Gambar 4.18. Grafik Hasil Kuisisioner Tampilan	54

DAFTAR LAMPIRAN

Script Program
Lembar Kuisisioner

ABSTRAKSI

Dewasa ini banyak orang-orang tidak mengerti cara penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar. Untuk menghindari keadaan yang lebih parah dan makin ditinggalkan, alangkah baiknya jika melatih menggunakan bahasa Indonesia diajarkan dari usia anak-anak agar nanti di waktu dewasa sudah terbiasa dengan bahasa nasional ini. Cara mendidik agar anak mau menerima adalah dengan metode *game* interaktif, karena waktu bermain bisa sambil belajar.

Model *Game interaktif* pada penelitian ini penulis ambil dari sebuah acara game kuis bernama “Main Kata” yang ditayangkan di suatu acara televisi swasta. Game ini lebih lebih ditekankan pada tampilan animasi-animasi agar menarik. Permainan yang disajikan dengan model permainan yang berbeda-beda seperti: pilih kata, susun kata, cari kata, teka-teki silang dan isian kata. Untuk tahap-tahap perancangan yang dimulai dari analisa kebutuhan dan data, perancangan dan pembuatan, pengujian sistem hingga yang terakhir yaitu penulisan laporan.

Hasil akhir dari tahap-tahapan tersebut ternyata telah menghasilkan sebuah sistem yang dapat membantu pengguna untuk menyediakan media hiburan yang mendidik. Sehingga membuat pengguna yaitu anak merasa lebih menyenangkan, tidak mudah bosan dan rasa penasaran yang akan membuat anak menjadi semangat lagi untuk belajar. Dengan bukti hasil kuisisioner untuk mengukur manfaat dan tujuan dari sistem ternyata telah tercapai dengan bukti 83% anak mengatakan setuju tentang nilai positif pada *game* ini karena sifat *game* yang mendidik.

Kata kunci : gaul, bahasa Indonesia, mendidik, *game* interaktif, bermain.